

ACTIONS DE COMBAT

Proactives

À son tour en dépensant une AC.

Attaque - Attaquer avec une arme de mêlée ou à distance.

Changer la Distance - Automatique si l'adversaire n'a plus de point d'action, sinon jet d'Esquive contre Esquive ou jet d'attaque opportuniste de l'adversaire contre Esquive, mais alors le changement de distance réussit systématiquement. Permet de rompre l'engagement.

Hésiter - Ne rien faire.

Lutter - Se libérer d'une manœuvre (Armé coincée, ...).

Manœuvrer - Engager plusieurs adversaires dans un jet d'opposition d'Esquive de groupe ; les adversaires qui échouent ne peuvent pas attaquer durant ce round.

Monter - Monter ou descendre d'une monture.

Préparer une Arme - Dégainer, rengainer ou recharger. Il faut 2 tours pour ramasser une arme tombée à proximité.

Renforcer sa Position - TAI du défenseur 50 % plus grande contre le recul ou une attaque par bond ; TAI doublée contre la manœuvre Repousser.

Retarder - Point d'action réservé pour une réaction ultérieure.

Retenir la Magie - Une fois l'incantation terminée, retenir un sort, un miracle ou un esprit, attendant le meilleur moment pour le déclencher.

Se Déplacer - Seulement si non engagé.

Se Relever - Seulement si non engagé.

Utiliser la Magie - Après l'incantation, la magie est libérée à tout moment jusqu'au prochain tour du magicien (l'effet pourra alors être retardée avec Retenir la Magie).

Réactives

À n'importe quel moment en dépensant une AC.

Contre-sort - Si le temps d'incantation dépasse 1 tour, doit être préparée à l'avance avec l'action Retenir la Magie.

Esquiver - Après l'esquive le personnage est à terre.

Interruption Uniquement à la suite de Retarder : interrompt l'action d'un adversaire pour agir à sa place.

Parer Bloquer une attaque.

Libres

À n'importe quel moment et gratuitement.

Évaluer la Situation - Seulement si non engagé : jet de Perception pour remarquer tout changement significatif de la situation tactique.

Garde passive - Tout coup qui atteint la localisation couverte est automatiquement diminué comme si l'arme avait paré avec succès. Impossible de parer activement avec une arme en garde passive.

Lâcher une Arme - Lâcher une arme au sol.

Parler - Limité à de courtes phrases.

Signaler - Faire des gestes à ses alliés.

Utiliser un Point de Chance

- Relancer un jet de dés (même celui de l'adversaire)
- Obtenir un point d'action supplémentaire
- Transformer une blessure grave en blessure sérieuse

MANOEUVRES DE COMBAT

Offensives

Cibler - Choisir la localisation. Attaque critique nécessaire avec une arme à distance, sauf si la cible est à courte portée, immobile ou inconsciente de l'attaque.

Enchaîner (à mains nues / cumulable) - Attaquer à nouveau immédiatement (payer le point d'action) avec une partie différente du corps.

Empaler (armes qui empalent) - Jeter deux fois les dégâts, choisir le meilleur résultat. Si l'attaque pénètre l'armure et blesse la cible, l'attaquant peut :

1. Laisser son arme dans la cible : malus à l'utilisation de compétences selon la table ci-dessous.
2. Retirer l'arme : action Préparer une Arme et si la cible résiste jet d'opposition de Force Brute. Succès : libère l'arme et inflige 1/2 dégâts (ni MD ni réduction d'armure) sauf les armes barbelées qui infligent des dégâts normaux. Échec : l'arme reste coincée et le porteur peut réessayer le tour prochain.

TAI	Petite	Moyen.	Grande	Coloss.	Énorme
1-10	Redout.	Hercul.	Incap.	Incap.	Incap.
11-20	Difficile	Redout.	Hercul.	Incap.	Incap.
21-30	-	Difficile	Redout.	Hercul.	Incap.
31-40	-	-	Difficile	Redout.	Hercul.
41-50	-	-	-	Difficile	Redout.

Étourdir (armes contondantes) - Si le coup surpasse les PA et blesse la cible, le défenseur doit réussir un jet d'Endurance contre le jet d'attaque ou alors :

- Localisation inutilisable pendant un nombre de tours égal aux dégâts infligés
- Perte d'un niveau de fatigue au début de chaque tour jusqu'à recevoir les premiers soins
- Si Torse : titube et n'est capable que de se défendre.
- Si Tête : étourdi.

Feinte (critique de l'attaquant) - Contourne complètement une parade normalement réussie.

Fracasser (arme à deux mains) - Endommager l'armure portée ou naturelle. Les dégâts s'appliquent aux PA, déduction faite des effets magiques et de la parade. Le surplus de dégâts est déduit de la valeur de PA et s'il reste des dégâts après que les PA aient été réduits à zéro, ils s'appliquent aux PV de la localisation.

Maximiser les Dégâts (critique de l'attaquant / cumulable) - Un dé de dégât est compté à son maximum. Peut être utilisé avec des armes naturelles.

Presser l'avantage - Empêche l'adversaire d'attaquer au prochain tour.

Réarmement rapide (cumulable) - Réduit de 1 le temps de rechargement de la prochaine attaque.

Repousser (bouclier et armes contondantes) : Frapper un adversaire pour le faire reculer. Seulement sur un adversaire ayant jusqu'à deux fois la TAI de l'attaquant.

- Bouclier : recul de 1m/2 pts de dégâts
- Arme contondante : recul de 1m/3 pts de dégâts.

Jet Difficile en Athlétisme ou Acrobaties pour éviter de trébucher si la cible recule dans un obstacle,

Saigner (armes tranchantes) - Si le coup dépasse les PA et blesse la cible, jet d'Endurance du défenseur contre jet

d'attaque ou il subit un niveau de fatigue au début de chaque round jusqu'à recevoir les Premiers Soins.

Saisir (à mains nues, une main doit être libre) - La cible ne peut pas changer de distance ni se désengager. Elle peut tenter de se libérer avec un jet de Force Brute ou Bagarre (au choix) contre Force Brute ou Bagarre de l'attaquant (au choix).

Traverser l'armure (critique de l'attaquant / cumulable) - Ignore les PA de la localisation touchée. Affecte l'armure naturelle OU portée (y compris magiques). Peut-être cumulée pour traverser à la fois l'armure naturelle et l'armure portée.

Tuer silencieusement (trait Assassinat) - Neutralise une victime dans un silence complet. Seulement contre un adversaire surpris et à la première attaque. La cible ne peut ni crier ni donner l'alarme pendant un round. Si l'attaquant inflige une blessure sérieuse ou grave, la victime rate automatiquement son jet d'Endurance.

Défensives

Aveugler (critique du défenseur) - Sable, poussière ou éblouissement. Jet d'Esquive (ou de style de combat pour un bouclier) de l'attaquant contre la parade du défenseur. En cas d'échec, défenseur aveuglé pour 1d3 tours.

Blessure accidentelle - Pousse l'adversaire à se blesser lui-même. Jet de dégâts de l'attaquant contre lui-même, dans une localisation aléatoire avec l'arme qu'il utilise.

Choisir Cible (maladresse de l'attaquant) - Le coup touche un personnage adjacent qui doit être à portée de l'attaque (ou dans la ligne de tir). L'attaque touche automatiquement, la nouvelle cible ne peut subir aucune manœuvre.

Exposer l'Adversaire (Cumulable) - L'attaquant est entraîné par son élan et ne peut attaquer au prochain tour.

Parade Complète (Critique du Défenseur) - Dévie toute la force de l'attaque, quelle que soit la taille de l'arme.

Se Libérer (Critique du Défenseur) - Se libérer automatiquement des manœuvres Emmêler, Saisir ou Coincer l'Arme.

Se Relever - Profiter d'une ouverture pour se remettre debout.

Se Replier - Rompre l'engagement pour se mettre hors de portée.

Tenir Bon (critique du défenseur) - S'arc-bouter face à l'attaque pour éviter les effets du recul.

Offensives ou Défensives

Briser l'arme - Endommage l'arme de la cible qui utilise ses propres PA pour résister. Se brise si ses PV sont réduits à 0.

Coincer l'Arme (critique) - Bloque l'arme ou le bouclier de l'adversaire. Au tour de la cible : jet de Force Brute ou de Bagarre (au choix) contre Force Brute ou la Bagarre (au choix) pour libérer l'arme. Tant que son arme est coincée, la cible ne peut éviter l'attaque qu'en esquivant, en utilisant Bagarre ou en se désengageant complètement.

Désarmer - Seulement sur des adversaires ayant jusqu'au double de la FOR de l'attaquant. Jet de style de combat de la cible contre le jet d'attaque/parade original pour éviter que l'arme ne soit projetée à une distance de MD mètres. Si l'arme ciblée est plus petite (plus grande) que l'arme qui désarme, chaque différence de catégorie de taille augmente (diminue) la difficulté du test d'un niveau.

Emmêler (arme d'enchevêtrement) - Immobilise la localisation touchée.

- Bras = un éventuel objet tenu est inutilisable
- Jambe = la cible ne peut plus se déplacer
- Tête/Poitrine/Abdomen : le niveau de difficulté des jets de compétences augmente d'un cran.

Au tour suivant possibilité automatique de Faire Trébucher l'adversaire (payer 1 point d'action). Pour se libérer : jet de Force Brute contre Force brute ou utiliser les manœuvres Briser l'Arme, Désarmer ou Se Libérer.

Faire Trébucher - Déséquilibrer ou projeter l'adversaire au sol. Jet de Force Brute, Esquive ou Acrobaties de la cible contre le jet d'origine ou elle tombe au sol. Les quadrupèdes peuvent utiliser Athlétisme et réduire d'un cran le niveau de difficulté.

Forcer l'Échec (maladresse de l'adversaire) - Échec automatique au jet d'opposition d'une autre manœuvre.

S'éloigner - Changer la distance d'engagement pour qu'elle soit favorable à l'arme la plus longue. Permet de rompre automatiquement l'engagement.

Se rapprocher - Changer la distance d'engagement pour qu'elle soit favorable à l'arme la plus courte.

Prendre l'Arme (mains nues) - Arracher l'arme des mains de l'adversaire. Jet de style de combat de la cible contre le jet de Bagarre ou l'arme est prise et peut être utilisée par le personnage agissant. La taille des armes n'est pas prise en compte ; les créatures dont la FOR est 2x supérieure à celle de l'attaquant sont immunisées.

Reddition - Force la reddition d'un adversaire sans défense ou défavorisé s'il échoue à un jet de Volonté contre l'attaque/parade initiale. Aucun dégât n'est infligé.

AUTRES RÈGLES DE COMBAT

Recul

Si les dégâts sont supérieurs à la TAI de la cible : jet Facile d'Acrobatie ou Standard d'Athlétisme pour éviter de tomber à terre.

Combat montée

- Style de combat capé par Équitation (sauf trait Combat Monté)
- Jet de localisation 1d10+10 contre bipède
- Possibilité de rompre l'engagement si la monture n'est pas engagée et que sa vitesse est supérieure à celle de l'adversaire.
- Possibilité d'utiliser style de combat ou Équitation pour défendre sa monture (1 AC)
- Avec un jet d'Équitation réussi, ajoute la TAI de sa monture à la sienne pour résister à un recul.
- Charge : utilise le MD de la monture. Si l'arme empale, elle doit être abandonnée.

Charge

- 1 round complet de mouvement
- 1 niveau de difficulté au jet d'attaque
- MD augmenté d'un (bipède) ou 2 (quadrupède) crans
- Taille de l'arme attaquante augmentée d'un cran

La cible peut : a) Parer, b) Esquiver ou c) faire une attaque opportuniste (les deux adversaires sont alors considérés comme ayant échoué à leur parade)

Viser

Nécessite un round et réduit d'un niveau un modificateur situationnel.

MODIFICATEURS

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS

Niveau	Score de compétence
Automatique	Jet inutile
Très Facile	Double
Facile	Augmenté de moitié
Standard	Pas d'ajustement
Difficile	Réduit d'un tier
Redoutable	Réduit de moitié
Herculéen	Réduit à un 1/10e
Sans Espoir	Aucune tentative possible

COMBAT RAPPROCHÉ

Situation	Niveau
Attaquer une cible sans défense	Automat.
Attaquer en situation confinée	Diff.
Défendre en contrebas ou contre un adversaire monté	Diff.
Combattre sur un sol instable	Diff.
Combattre accroupi ou à genou	Diff.
Combattre avec une faible visibilité (brouillard épais, tempête de neige)	Diff.
Se Défendre contre une attaque de dos	Redout.
Se Battre au sol	Redout.
Combattre dans l'obscurité partielle (faible lumière)	Redout.
Combattre dans le noir total (aucune lumière)	Hercul.
Aveuglé ou perte du sens principal de perception	Hercul.

AJUSTEMENT TAILLE / DISTANCE

	10 et -	11-20	21-40	41-80	81-150	151-300
1-20m	+1	0	-1	-1	-2	-2
21-40m	+1	+1	0	-1	-1	-2
41-60m	+2	+1	+1	0	-1	-1
61-80m	+2	+2	+1	+1	0	-1
81-100m	+3	+2	+2	+1	+1	0
101-120m	+3	+3	+2	+2	+1	+1
121-140m	+4	+3	+3	+2	+2	+1

FATIGUE

	Diff.	Mouv.	RA	AC	Récup.
Frais	Std				
Essoufflé	Diff.				15 min
Fatigué	Diff.	-1m			3 h
Épuisé	Redout.	-2m	-2		6 h
Harassé	Redout.	Moitié	-4	-1	12 h
Exténué	Hercul.	Moitié	-6	-2	18 h
Incapacité	Hercul.	Immob.	-8	-3	24 h
Semi-conscient	Ss Espoir	Mouvement impossible			46 h
Comateux	Mouvement impossible				48 h
Mort					

COMBAT À DISTANCE

Situation	Niveau
Vent Léger*	Diff.
Vent Modéré*	Redout.
Vent Puissant*	Hercul.
Tornade, Tempête ou pire*	Ss Espoir
La cible court	Diff.
La cible sprinte	Redout.
Cible obscurcie par du brouillard ou des ténèbres partielles	Diff.
Cible obscurcie par une fumée épaisse ou dans les ténèbres	Redout.
Cible complètement obscurcie	Hercul.
Aveuglé ou perte du sens principal de perception	Hercul.
Cible au sol	Redout.
Attaquant au sol (sauf arbalète préparée)	Hercul.
Attaquant sur un sol instable	Diff.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS / TAILLE DES ARMES

Arme de défense	Arme d'attaque				
	P	M	G	C	É
P	tous	moitié	aucun	aucun	aucun
M	tous	tous	moitié	aucun	aucun
G	tous	tous	tous	moitié	aucun
C	tous	tous	tous	tous	moitié
É	tous	tous	tous	tous	tous

PÉRILS

CHUTE

Hauteur	Dégâts
1m ou moins	Aucun
2 à 5m	1d6 dans une localisation
6 à 10m	2d6 dans deux localisations
11 à 15m	3d6 dans trois localisations
16 à 20m	4d6 dans quatre localisations
+ 5m	+ 1d6 points

FEU

Intensité	Dégâts	Ignition en ...	Dégâts
1	Bougie	1d4 rounds	1d2
2	Torche	1d3 rounds	1d4
3	Feu de camp	1d2 rounds	1d6
4	Déflagration	1d2 rounds	2d6
5	Lave volcanique	Instantané	3d6

BLESSURES ET SOINS

ACIDES

Types	Dégâts	Durée
Faible	1d2	1 round
Fort	1d4	1d2 rounds
Concentré	1d6	1d3 rounds

ASPHYXIE / NOYADE

Retenir sa respiration : score d'Endurance en secondes.

Puis jet d'Endurance chaque round :

- Critique : pas de changement
- Succès : +1 niveau de fatigue
- Échec : +1d2 niveaux de fatigue
- Maladresse : +1d3 niveau de fatigue

HÉMORRAGIE

Comme Asphyxie mais les niveaux de fatigue se récupèrent au rythme de 1 par jour.

GUÉRISON NATURELLE

Blessures	Vitesse de guérison = PV récupérés par
Légère	Jour
Sérieuse	Semaine
Grave	Mois, après un jet de Guérison réussi.

EFFETS DES BLESSURES

Blessure	Effets	Jet Endurance contre jet d'Attaque	
		Membre	Abdomen, poitrine, tête
Légère	Aucun effet sauf la perte de PV	Non requis	
Sérieuse	Attaque ou lancer de sort impossible pendant 1d3 tours Marque permanente	Échec : membre inutilisable jusqu'à PV > 0 (jambe : tombe à terre, bras : lâche ce qu'il tient)	Échec : inconscient X min (x=dégâts reçus)
Grave	Immédiatement hors de combat (éventuellement dernière action héroïque)	Échec : Inconscience et mort en 5 x VG rounds si non stabilisé	Échec : Mort instantanée Succès : Mort en 2 x VG rounds si non stabilisé

ACTIONS DES PREMIERS SOINS

Blessure	Premiers Soins réussis (si Maladresse : +1 points de dégât supplémentaire)
Asphyxie	La victime respire à nouveau.
Hémorragie	Le flot de sang est éteint.
Empalement	L'objet est retiré sans causer de dégâts supplémentaires.
Inconscience	Si l'inconscience n'est pas due à des poisons ou des narcotiques, le personnage reprend conscience.
Blessure légère	+ 1d3 PV à la localisation blessée (critique : +1d6)
Blessure sérieuse	La localisation fonctionne partiellement et peut donc guérir naturellement (critique +1d3).
Blessure grave	Stabilise la localisation et évite la mort immédiate (critique : partiellement opérationnelle)

MAGIE

SORCELERIE

Lancement	Jet d'Invocation +1 niv. de difficulté par sort combiné
Durée de lancer	1 tour +1 tour par paramètre manipulé
Coût	1 PM + 1 PM par paramètre manipulé + 1 PM par sort combiné
Intensité	1 par 10% du score d'Invocation
Magnitude	1
Portée	Toucher
Durée	POU min
Cible	1
Manipulation	1 point par 10% en Manipulation
Mémorisation	INT sorts 1 semaine de travail pour en changer

MANIPULATION DES PARAMÈTRES

Pts	Comb.	Durée (x POU)	Magn.	Portée (x POU)	Cibles
0	0	1 min	1	Toucher	1
1	2	2 min	2	1m	2
2	3	3 min	3	5m	3
3	4	4 min	4	10m	4
4	5	5 min	5	50m	5
5	6	6 min	6	100m	6
6	7	7 min	7	500m	7
7	8	8 min	8	1km	8
8	9	9 min	9	5km	9
9	10	10 min	10	10km	10
10	11	11 min	11	15km	11
+1	+1	+ 1 min	+1	+ 5km	+1

THÉISME

	Initié	Acolyte	Prêtre et +
Lancement	Jet d'Exhortation		
Durée de lancer	1 tour	2 tours	3 tours
Coût	1 PM	2 PM	3 PM
Intensité	1 par 10% du score de Dévotion		
Magnitude	1 par 10% du score de Dévotion		
Portée / Zone	Intensité en unité indiquée		
Durée	Intensité en unité indiquée		

MYSTICISME

	Compétence	Trait	Attribut
Activation	Jet en Mysticisme		
Durée de lancer	Intensité en tours		
Coût	1 PM	2 PM	3 PM
Intensité	Choisie	1	Choisie
Limites d'intensité	Par talent actif : 1/20 de Mysticisme Tous talents actifs : 1/10 de Méditation		
Magnitude	1	2	3
Magnitude	1 par 10% du score de Dévotion		
Portée	Le mystique exclusivement		
Durée	Scène		

ANIMISME

Lim. de contrainte	Esprit de POU < 3 x seuil critique
Lim. d'esprits liés	Suivant : 1/4 POU Adorateur spirituel : 1/2 POU Chamane 3/4 POU Grand chamane : POU
Libérer un esprit	Automatique
Commander un esprit lié	Jet de Contrainte
Commander un esprit non lié	Jet de Contrainte contre Combat Spectral
Contacter un esprit	Jet de Transe, 1PM
Le faire venir	Jet de Contrainte, intensité PM Il demeure dans le monde spirituel
L'attirer dans le Monde matériel	Jet de Transe, 1PM, chamane seulement
Combat spirituel : jet d'opposition	
Animiste : Contrainte	
Non -animiste : Volonté au niveau Redoutable	
Esprit : Combat spectral	
Dégâts retranchés des PM	
Fuir le combat : Transe contre Combat Spectral, 1PM	

Écran RUNEQUEST 6 / MYTHRAS
Par Guernicus Hamilcar - v1.0